

JIMMY'S VENDETTA

PACK DE DESCARGA DE CONTENIDO
DE MAFIA® II



Juega con Jimmy, un sicario, y véngate de los que te han traicionado. Con esta cantidad de misiones nuevas en la ciudad, tendrás razones de sobra para volver a Empire Bay. Es hora de vengarse.

MAFIA II

WWW.MAFIA2-ELJUEGO.COM

PRÓXIMAMENTE

18
www.pegi.info



XBOX 360

XBOX
LIVE

2K
GAMES

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. y sus filiales. Mafia II desarrollado por 2K Czech. 2K Czech, el logotipo de 2K, 2K Games, el logotipo de 2K Games, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, el logotipo de Mafia II y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

5247672/MAN



XBOX 360

MAFIA II



2K
GAMES

! ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

2	Xbox LIVE	2	CONECTARSE
		2	CONTROL PARENTAL
3	HISTORIA		
4	INICIO RÁPIDO	4	MENÚ PRINCIPAL
		4	OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL
6	CONTROLES		
		6	CONTROLES A PIE (CONFIGURACIÓN I)
		7	CONTROLES EN VEHÍCULO (CONFIGURACIÓN I)
8	HUD		
		8	SELECTOR DE ARMAS
		9	RADAR
		10	CUENTA ATRÁS DE LA MISIÓN
10	GUARDAR PROGRESOS DEL JUEGO		
11	JUGAR	11	CONTROL DEL MOVIMIENTO Y LA CÁMARA
		11	CAMINAR
		11	CONducir
11	COMBATE		
		11	COMBATE CUERPO A CUERPO
		12	TIROTEOS
		13	HERIDAS Y MUERTE
13	COCHES Y CONDUCCIÓN		
		14	FUNDAMENTOS DE CONDUCCIÓN
		14	SALPICADERO
		14	CHOQUES
		15	ROBAR VEHÍCULOS
16	POLICÍA		
		16	SISTEMA DE BUSCA Y CAPTURA
17	REPARACIÓN, TUNEADO Y LEGALIZACIÓN DE VEHÍCULOS		
		17	ARRÉGLALO TU MISMO
		17	VISITAR UN TALLER DE CHAPA
		18	GARAJES DEL JUGADOR
19	MAPA		
		19	ICONOS DEL MAPA
		20	CONTROLES DEL MAPA
		20	COLOCAR PUNTOS INTERMEDIOS
21	MENÚ DE PAUSA		
22	EXTRAS		
24	CRÉDITOS		
36	GARANTÍA Y ATENCIÓN AL CLIENTE		

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

LO BASTANTE RUIN PARA LLEVARTE LO QUE QUIERAS. LO BASTANTE DURO PARA QUEDARTELO.

Vito es el hijo de un inmigrante italoamericano de pocos recursos que intenta escapar de la pobreza que vivió su niñez. Fue en las calles donde Vito aprendió que unirse a la mafia era el único camino hacia la riqueza y el respeto de la gente de su categoría. Sueña con convertirse en miembro de la mafia para huir de la dura vida que le tocó vivir a su padre. Vito lleva siendo un ladrón de poca monta toda su vida. Junto con Joe, su amigo de la infancia, descenderá al mundo del crimen organizado. Juntos tendrán que demostrar su valor ante la Mafia mientras intentan hacerse un nombre en las calles. Para ello, Vito y Joe empezarán con delitos de poca monta, como atracos y robos de coches, e irán subiendo puestos rápidamente en la familia... aunque la vida de un mafioso no es tan glamurosa como parece.



VITO SCALETTA

Vito Scaletta es un joven siciliano inteligente y engreído que pasó su niñez en la calle, donde conoció a Joe Barbaro, quien pronto se convirtió en su mejor amigo. Vito y Joe, el cerebro y el músculo responsables de un montón de delitos menores, se dedicaban a ver cómo se pavoneaban los mafiosos forrados de dinero por Little Italy y soñaban con poder darse la vida padre.






JOE BARBARO

Impulsivo e impredecible, Joe Barbaro es un delincuente amigo de toda la vida de Vito. A lo largo de 10 años, la pareja se ganó bien la vida con delitos de poca monta. Joe vive a lo grande y le gustan los coches, las mujeres desinhibidas y el alcohol. Para satisfacer sus vicios tiene que ascender en la jerarquía criminal.

INICIO RÁPIDO

MENÚ PRINCIPAL

Usa  o  para resaltar una opción del menú principal y pulsa  para mostrar el submenú correspondiente.



OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL

La historia

Elige el nivel de dificultad fácil, medio o difícil para empezar a jugar.

Descarga de contenido

Busca aquí nuevo contenido.

Extras





Los coleccionables, los diseños y otros descubrimientos se guardan en las páginas de Extras después de encontrarlos en el juego. Para más información sobre estos descubrimientos fascinantes, consulta la sección Extras que aparece más adelante en este manual.





Opciones

Usa el menú Opciones para reconfigurar los controles del juego y para configurar los distintos ajustes del juego.



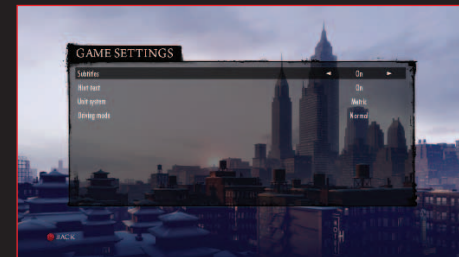
Controles Pulsa  /  para cambiar entre los controles a pie y los controles en vehículo. Pulsa  para cambiar entre la configuración 1 y la configuración 2. Pulsa  para ver los controles avanzados, donde puedes configurar las siguientes opciones:

- **Sensibilidad** Ajusta la sensibilidad del mando a baja, media, alta o muy alta.
- **Eje Y** Ajusta la función  a normal o invertida.
- **Eje X** Ajustar la función  a normal o invertida.
- **Autoapuntado** Activar/desactivar.
- **Vibración** Activar/desactivar la vibración del mando.



Ajustes del juego El ajuste de estas opciones afecta al juego.

- **Subtítulos** Activar/desactivar los subtítulos del juego.
- **Texto de ayuda** Activar/desactivar el texto de ayuda del juego.
- **Unidades** Elegir unidades imperiales o métricas.
- **Modo de conducción** Elegir entre normal (con ayudas en la dirección y en los frenos) o realista (sin ayudas y la aceleración es más realista para los coches de la época).



Vídeo Ajustar la corrección gamma. Puedes ajustar el brillo de la pantalla para modificar el contraste entre las zonas oscuras y luminosas de la pantalla.

Audio Ajustar el volumen de sonido de los efectos, las voces, la música y la radio.

CONTROLES

CONTROLES A PIE (CONFIGURACIÓN I)



CONTROLES EN VEHÍCULO (CONFIGURACIÓN I)





SELECTOR DE ARMAS

MINIMAPA

SELECTOR DE ARMAS

Todas tus armas, incluidos tus puños, aparecen en el selector de armas, ordenadas según el tipo de arma.

- ▶ Los puntos que aparecen bajo el icono del arma representan el número de armas que tienes de un tipo determinado.
- ▶ El indicador de munición muestra el número de balas que quedan en el cargador actual (izquierda), así como el número total de balas que tiene Vito para esa arma (derecha).



INDICADOR DE MUNICIÓN

Seleccionar armas

Pulsa abajo en para seleccionar las armas. Pulsa la misma dirección varias veces para cambiar entre las armas del mismo tipo, si las tienes.

- Puños, granadas, cócteles molotov
- Pistolas y revólveres
- Ametralladoras
- Fusiles, incluidas carabinas y escopetas

RADAR

Usa el radar para orientarte por Empire Bay hacia los objetivos, las tiendas, así como otros negocios y lugares amistosos. Los extremos del radar también son también la barra de reconocimiento policial y la barra de salud de Vito.

Iconos del radar

Camino más rápido Este GPS muestra cuál es el camino más rápido hasta tu destino.

Presencia policial Estos iconos indican que hay presencia policial, ya sea a pie o en un vehículo.

Ubicación de Vito Señala la ubicación de Vito y su dirección de movimiento.

Indicador de la misión Dirígete hacia esta guía para llegar al objetivo de la misión.

Barrio Cuando entras en un barrio, el nombre aparece en la parte inferior derecha de la pantalla. Otros iconos de radar también te avisan de los lugares importantes de Empire Bay. Consulta la sección Mapa más adelante en este manual para ver descripciones de los iconos.



CAMINO MÁS RÁPIDO



POLICÍA EN VEHÍCULO

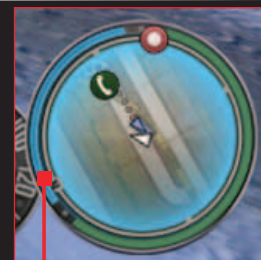
POLICÍA A PIE

UBICACIÓN DE VITO

INDICADOR DE MISIÓN

Barra de reconocimiento policial

Cuidado con la policía. La barra azul situada a la izquierda del radar se empieza a llenar cuando la policía está persiguiendo a Vito (a pie) o al coche que conduce. Cuanto más larga sea la barra, más cerca está la policía de reconocer a Vito. Cuando todo el radar parpadea en azul, significa que la policía ha visto a Vito y le está pisando los talones.



BARRA DE RECONOCIMIENTO POLICIAL

Barra de salud de Vito

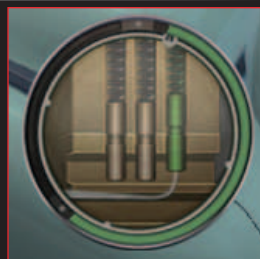
La barra verde situada a la derecha del radar se acorta cuando hieren a Vito. Cuando la barra se pone roja, Vito tiene heridas muy graves; cuando desaparece, Vito muere y el juego se acaba. Al reiniciar, volverás al último punto en el que guardaste la partida.



BARRA DE SALUD DE VITO

Guía para forzar cerraduras

Cuando estás forzando una cerradura, el radar muestra los dientes de la cerradura. Consulta la sección Forzar cerraduras más adelante en este manual para conocer más detalles.



CUENTA ATRÁS DE LA MISIÓN

Algunas misiones tienen un límite de tiempo para completarlas. Cuando hay un límite de tiempo activo, en la parte superior derecha de la pantalla aparece un temporizador de cuenta atrás. Si no consigues terminar la misión antes de que acabe la cuenta atrás, se acaba la partida.

Al reiniciar, volverás al último punto en el que guardaste la partida.



GUARDAR PROGRESOS DEL JUEGO

Tu partida se va guardando automáticamente conforme progresas en la historia.

Importante: no apagues la consola cuando se está guardando la partida. Si lo haces, podrías perder tus progresos en el juego.

JUGAR

CONTROL DEL MOVIMIENTO Y LA CÁMARA

CAMINAR

- ▶ Usa **L** para caminar.
- ▶ Para esprintar, mantén pulsado **LB** mientras corres.
- ▶ Usa **R** para rotar la cámara.
- ▶ Haz clic en **R** para centrar la cámara en Vito.

CONDUCIR

- ▶ Usa **L** para conducir tu vehículo.
- ▶ Haz clic en **R** para cambiar entre distintas posiciones de cámara.

COMBATE

COMBATE CUERPO A CUERPO

Vito comienza su carrera delictiva con los puños como única protección. En la propia calle conocerá los fundamentos del combate con los puños. Al enfrentarse a duros adversarios, aprenderá a derribarlos de forma que no vuelvan a levantarse del suelo.



Habilidades básicas de combate

Golpe leve Pulsa **B** para dar un golpe leve.

Golpe contundente Pulsa **Y** para dar un golpe contundente.

Esquivar Mantén pulsado **A** para esquivar los golpes del rival.

Combos Combina **B** y **Y** para realizar combinaciones devastadoras. Cuando aparezca el aviso de golpe de combo, pulsa los botones indicados para realizar un golpe fatal cuando tu adversario esté aturdido.



TIROTEOS

Adquirir armas y munición

Puedes comprar armas y munición en las armerías si tienes el dinero suficiente. Estos establecimientos venden pistolas, revólveres, fusiles y escopetas.

Se pueden adquirir armas más potentes a partir de proveedores con relaciones mafiosas.



Disparar un arma

- Usa **○** para seleccionar el tipo de arma que quieres usar. Consulta la sección Selector de armas que aparece previamente en este manual para ver los controles específicos.
- Presiona **LT** para apuntar y presiona **RT** para apretar el gatillo.
- Pulsa **RB** para recargar.



Ponerse a cubierto

Sírva a Vito detrás de un objeto o una pared y pulsa **A** para que Vito se ponga a cubierto. Pulsa **A** otra vez para salir del refugio.



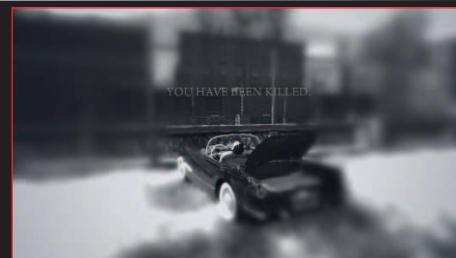
HERIDAS Y MUERTE

Curar las heridas

Cuando hieren a Vito, la barra de salud se reduce. La barra de salud se regenera con el tiempo, pero no se rellenará del todo (excepto en el modo fácil) hasta que Vito coma o beba algo.

Muerte

Las balas y los accidentes de coche pueden ser fatales. Si Vito muere, se acaba la partida y vuelves a empezar desde tu último punto de control.



COCHES Y CONDUCCIÓN

Una enorme variedad de coches y camiones recorre las carreteras, callejones y garajes de Empire Bay, desde los sofisticados coches de lujo de alta gama hasta los grandes camiones de reparto, y todos de acuerdo con sus capacidades particulares. Un sedán enorme puede ser potente, pero un coche deportivo de alto rendimiento toma las curvas con mucha más eficacia. Una limusina es mucho más rápida que un camión.

Los vehículos dañados te darán problemas al conducir hasta que los repares.

FUNDAMENTOS DE CONDUCCIÓN

- ▶ Pulsa **Y** para entrar o salir del vehículo.
- ▶ Presiona **RT** para acelerar. Aumenta gradualmente la presión para acelerar. No hace falta que pises a fondo.
- ▶ Presiona **LT** para frenar. En cuanto se detenga el vehículo, suelta **LT** o mantenlo presionado para ir marcha atrás.
- ▶ Gira con **L**.
- ▶ Usa **R** para mirar a tu alrededor. Pulsa **R** para cambiar la cámara.
- ▶ Pulsa **B** para tirar del freno de mano y hacer giros veloces, paradas rápidas y derrapes.
- ▶ Usa **○** para sintonizar la radio y para encenderla o apagarla.
- ▶ Pulsa **X** para tocar el claxon.

SALPICADERO

Velocímetro El medidor negro exterior indica la velocidad, señalada con la aguja blanca.

Tacómetro El medidor blanco interior indica las RPM del motor, señaladas con la aguja roja.

Limitador de velocidad Pulsa **A** para fijar el limitador de velocidad y asegurarte de que no sobrepasas el límite legal de velocidad (40 mph en la calle; 70 mph en la autopista). Sobre el velocímetro se ve un filtro rojo que indica el límite de velocidad máxima.

LIMITADOR DE VELOCIDAD



VELOCÍMETRO

TACÓMETRO

CHOQUES

Los pequeños golpes y los choques pueden dañar un vehículo y hacer que funcione mal o que no funcione en absoluto. Vito puede morir en un accidente de coche.



ROBAR VEHÍCULOS

Romper ventanillas

Comienza tu carrera de ladrón de coches rompiendo la ventanilla del lado del conductor del vehículo que quieras robar (pulsa **B**). Pulsa **Y** para entrar e irte a la fuga.

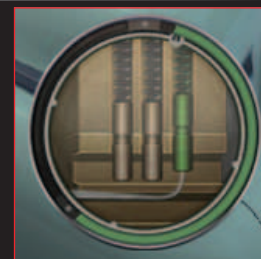
Romper una ventanilla hace ruido. Si la policía se entera del robo del coche, pronto te empezarán a atosigar.



Forzar cerraduras

Si compras unas ganzúas te ahorrarás muchos líos a la hora de robar coches. También llama menos la atención que romper ventanillas.

- ▶ Cuando Vito esté cerca de una cerradura que se pueda forzar (la puerta de un coche, por ejemplo), empieza manteniendo pulsado **Y**. El radar cambiará para mostrar los dientes de la cerradura.
- ▶ Mueve **L** para usar la llave inglesa y levantar lentamente el primer diente. En cuanto el diente se ponga verde, pulsa **X** para usar la llave inglesa. Si lo consigues, se seleccionará el siguiente diente.
- ▶ Repite el proceso con el siguiente diente. Si te equivocas, el diente se pondrá rojo y volverás al diente anterior.
- ▶ Completa el proceso con todos los dientes para abrir la cerradura.



SISTEMA DE BUSCA Y CAPTURA

El sistema de busca y captura te avisa de que la policía te busca a ti o al vehículo que conduces. Los siguientes iconos aparecen en la pantalla para avisarte de tu estado en relación con la policía.

Orden de busca y captura



La policía conoce tu aspecto y distribuye un cartel de Se busca.



La policía sabe qué aspecto tienen tus ruedas. Sería una buena idea cambiar de matrícula.

Nivel de busca y captura



La policía quiere que pagues una multa.



La policía quiere detenerte.



La policía tiene orden de disparar a matar contra ti.



La policía ha recibido órdenes de detenerte sea como sea.

Tratar con la policía

Cuando te las veas con la policía, tendrás las opciones siguientes. Usa **1** para resaltar una opción y pulsa **A** para realizarla.

Multa

- Pagar multa
- Negarse a pagar

Arresto

- Rendición
- Sobornar al poli
- Resistirse a arresto

Recuerda: puedes cambiarte la ropa o legalizar tu coche para evitar que te detengan.



REPARACIÓN, TUNEADO Y LEGALIZACIÓN DE VEHÍCULOS

Si tienes muchos choques con el coche, se romperá. Puedes repararlo en la calle (temporalmente) o en tus propios garajes por un precio determinado, o contratar a alguien para que haga las reparaciones en los talleres que hay por Empire Bay.

ARRÉGLALO TU MISMO

Puedes hacer una reparación temporal si se te rompe el coche. Camina hasta la parte delantera del vehículo y pulsa **X** cuando aparezca el aviso.

Esta reparación debería bastar para que puedas llevar el coche a un taller o un garaje.



VISITAR UN TALLER DE CHAPA

Usa el mapa para buscar un taller. Ve hasta el taller, toca el claxon y entra.

Busca en el menú del taller el tipo de trabajo que necesitas para el coche. Fíjate en el precio y asegúrate que puedes permitirte. Pulsa **A** para hacer los cambios al vehículo.



Matrículas personalizadas Los números de matrícula nuevos son importantes si la policía va buscando las antiguas matrículas. El mecánico te dará los números de matrícula que quieras. Usa **1** para cambiar los números y las letras de la matrícula, y para moverte al carácter siguiente o anterior. Pulsa **A** para confirmar los cambios de la matrícula.



Reparar Deja el coche completamente reparado.

Tuneado básico Consigue una puesta a punto que saque el mayor rendimiento de tu motor.

Tuneado deportivo Tuneado avanzado que mejora el rendimiento drásticamente.

Pintura nueva Elige un color personalizado.

Cambiar ruedas Elige ruedas y neumáticos personalizados.

GARAJES DEL JUGADOR



Todas las casas y apartamentos de Vito tienen garajes en los que puedes guardar tus coches. Si un coche queda destrozado, volverá al garaje al día siguiente. Aquí puedes reparar los coches dañados si tienes el dinero suficiente.



MAPA



Pulsa para abrir la pantalla del mapa. El objetivo de tu misión aparece en la parte superior izquierda y en el mapa se muestra el icono de la misión. Aparecerán más iconos en el mapa según vayas descubriéndolos durante tus exploraciones de Empire Bay.

ICONOS DEL MAPA



Misión principal



Misiones



Hogar



Cabina



Punto intermedio del jugador



Taller de chapa



Gasolinera



Tienda de ropa



Bar



Comida y bebida



Tienda de armas



Harry



Giuseppe



El desguace de Bruski



La oficina de Derek

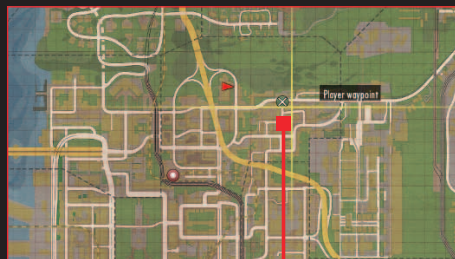
CONTROLES DEL MAPA

- Y** Centrar el mapa en la ubicación de Vito.
- A** Colocar punto intermedio.
- L** Mover mapa.
- R** Ampliar mapa.
- X** Ocultar leyenda.

COLOCAR PUNTOS INTERMEDIOS

Usa los puntos intermedios para señalar lugares importantes que quieras localizar más tarde.

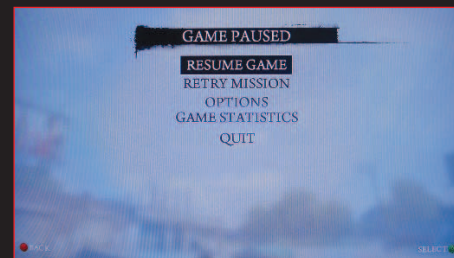
- Pulsa **Y** para centrar el indicador de Vito (flecha roja) en el mapa. Con esto también se centra el punto de mira amarillo en la posición de Vito.
- Usa **L** para mover el punto de mira sobre la posición en la que quieres colocar el punto intermedio y pulsa **A** para fijarlo.
- El punto intermedio también se podrá ver en el radar.



WAYPOINT

MENÚ DE PAUSA

Pulsa **START** para detener el juego. Usa **○** o **L** para resaltar una opción del menú de pausa y pulsa **A** para mostrar el submenú.



OPCIONES DEL MENÚ DE PAUSA

Continuar partida

Volver a la partida en el punto actual.

Reintentar misión

Reintentar la misión actual desde el último punto en el que guardaste la partida.

Opciones

Controles

- Sensibilidad Ajustar la sensibilidad del mando a baja, media, alta o muy alta.
- Eje Y Ajustar la función **R** / **R** a normal o invertida.
- Eje X Ajustar la función **R** / **R** a normal o invertida.
- Autoapuntado Activar/desactivar.
- Vibración Activar/desactivar la vibración del mando.

Pulsa **LB** / **RB** para ver los modos de control a pie y en vehículo. Pulsa **X** para cambiar entre la configuración 1 y la configuración 2.

Estadísticas de juego

Mira cómo cambian tus estadísticas de juego conforme Vito avanza en su carrera delictiva.

Abandonar

Volver al menú principal.

EXTRAS


Los extras, como los coches, coleccionables y diseños, aparecen en las páginas de Extras después de encontrarlos en el juego.



OPCIONES DEL MENÚ DE EXTRAS

Cohepedia

Observa bellas imágenes de los vehículos que puedes conducir en Empire Bay.

La leyenda muestra las características técnicas de cada vehículo. Usa  para cambiar el vehículo a la vista.

Cada coche o camión se comporta de forma realista según el tipo, los caballos y las características de manejo.



Curiosidades

Conejitas Encuentra revistas clásicas de Playboy durante tus viajes y echa un vistazo a los artículos.

Carteles de Se busca Mira las fotos de los culpables de sacar a Mafia II a la calle.



Diseños

Decoraciones Mira los espectaculares diseños dibujados a partir de los capítulos de la historia mientras juegas.

Carteles Colecciona el arte inspirado por los personajes del juego y los elementos de la historia.

Pinups Colecciona vistosos carteles de bellas mujeres y míralos aquí. Para desbloquear los pinups hay que conseguir las misiones del nivel difícil.

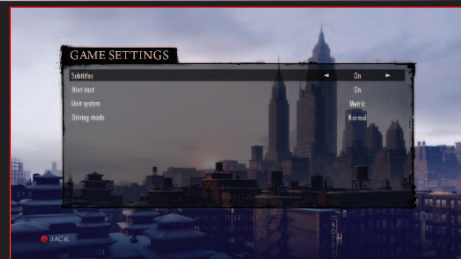


Estadísticas de juego

Repasa los cambios en tus estadísticas del juego conforme Vito avanza en su carrera delictiva.

Créditos

Disfruta de la lista de quienes contribuyeron a la creación de Mafia II.



CRÉDITOS

2K REPÚBLICA CHECA

Presidente	Stéphane Dupas
Productor sénior	Lukáš Kuře
Director de arte	Roman Hladík
Coordinadores de desarrollo artístico	Tomáš Roller • Jana Kaššová • Simona Ely
Jefes de grafismo de interiores	Petr Motejzík • Daniel Sklář • Petr Závěský
Jefe de grafismo de ciudades	Tomáš Moučka
Jefe de grafismo de vehículos	Milan Šaffek
Jefe de grafismo de personajes	Ivan Rylka
Grafismo técnico	Jan Marvánek • Daniel Sklář • David Šemík
Grafismo conceptual	Mikuláš Podprocký
Grafismo de ciudades	Petr Král • Vít Selinger • Jan Šnajdrhons • Pavel Tretera • Michal Zouhar • Jan Marvánek
Grafistas de interiores	Jiří Bičík • Michal Lopašovský • David Motalík • Marek Suchovský • Filip Nový
Grafismo de vehículos	Martin Kozák
Grafismo de personajes	David Frolek • Dávid Jankes • Mikuláš Podprocký • Monika Lekovská
Grafismo de efectos visuales	Jan Marvánek • Filip Nový • Roman Zawada
Jefes de diseño técnico	Miloš Jeřábek • Martin Pítr
Diseñadores técnicos	Vojtěch Jatel • David Los
Director de animación	Tomáš Hřebíček
Coordinador de desarrollo de animaciones	Martin Zavřel
Editores de secuencias de vídeo	Martin Dvořák • Jiří Alán • Petr Adamec
Animadores de secuencias de vídeo	Tomáš Sedlák • Michal Opitz • Pavel Hruboš
Jefe de animación del juego	Michal Mach
Jefe de programación de animaciones	Radim Pech
Programadores de animaciones	Petr Janeček • Pavel Očovaj • Martin Pospíšil
Director de sonido	Tomáš Šlápota
Ingenieros de sonido	Petr Klimunda • Marek Horváth
Compositor de la banda sonora	Matúš Široký
Coordinador de captura de movimiento	František Harčár Sr.
Animadores de captura de movimiento	Petr Kopecký • Daniel Ulrich • Jakub Mach • Viktor Kostik • Ondřej Marada

Director técnico	Laurent Gorga
Jefe de programación del juego	Michal Janáček
Coordinador de desarrollo del juego	Lukáš Berka
Programación del juego	Petr Soviš • Jan Bulín • Martin Hron • Tomáš Chabada • Marek Kováč
Jefe de programación de ciudades	Martin Brandstätter
Coordinador de desarrollo de ciudades	Michal Rašovský
Programación de ciudades	Karel Hála • Jiří Holba • Václav Král • Jan Kratochvíl • Xavier Lemaire • Petr Minařík • Mojmir Svoboda
Programador jefe	Dan Doležel
Coordinadores de desarrollo de tecnología	Daniel Knebl • Michal Rybka
Programadores del motor	Michal Janáček • Petr Smílek • Tomáš Blaho • Martin Sobek • Ondřej Štorek • Erik Veselý • Vladimír Semotán • Jan Bulín • Jiří Vrbel
Programadores de interludios	Ľubomír Dekan • Petr Slivoň
Programador de física	Aleš Borovička
Jefe de programación de herramientas	Radek Ševčík
Programadores	Jozef Král • Luboš Kresta • Jaroslav Gratz • Petr Minařík • Jiří Štěpín • Boris Zápotocký
Programadores de la interfaz	Petr Man • Michal Bartoň
Programadores del sistema	Daniel Čapek • Michal Linhart • Pavel Dlouhý
Programador de depuración	Jan Zelený
Jefe de coordinación de datos	David Šemík
Coordinadores de datos	Pavel Procházka • Michal Ševeček • Jaroslav Turna • Roman Zawada
Jefe del equipo de apoyo adicional	Emmanuel Beau
Programadores del equipo de apoyo adicional	Nicolas Brault • Filip Dušek • Julien Friedlander • Jana Žďárská
Guionista	Daniel Vávra
Productor sénior del juego	Jarek Kolář
Jefe de diseño de niveles	Lubomír Dykast
Productor del juego	Petr Mikša
Coordinador de desarrollo de diseño	Josef Buček
Diseñadores del juego	Pavel Brzák • Josef Vašek • Jiří Matouš • Jiří Řezáč • Daniel Vávra
Programación de niveles	Pavel Brzák • Adam Čunderlík • Radek Havlíček • Jiří Matouš • Vít Matuška • Ondřej Melkus • Jaroslav Osička • Roman Pítr • Jiří Řezáč • Ondřej Vévoda • Radim Vítek

Diseño de ciudades	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Programación adicional de niveles	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Diálogos	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Diseño del combate cuerpo a cuerpo	Michal Mach • Pavel Černohous
Diseño de armas y de la IA	Lukáš Berka
Diseño adicional del juego	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

CONTROL DE CALIDAD DE 2K REPÚBLICA CHECA

Coordinador de control de calidad	Ian Moore
Coord. ayudante de control de calidad	Sebastian Belton
Equipo de control de calidad	Bořivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Křivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápavý • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
Control de calidad adicional	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špác • Zbyněk Bašík • Zdeněk Hodulák
Traductor	Vít Hýbl

OTROS DEPARTAMENTOS DE 2K REPÚBLICA CHECA

Jefa de RRHH y finanzas	Alena Filová
Departamento de RRHH	Jana Blaháková • Kristýna Křiváková • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
Asistentel del presidente de 2K República Checa	Tereza Sýkorová
Departamento de informática	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Departamento de administración	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislinger • Lucie Hřebíčková
Departamento de contabilidad	Jana Romanová • Martina Komosná
Agradecimientos especiales a	Petr Vochozka
Supervisor captura de movimiento de 2K	David Washburn
Coordinador captura de movimiento de 2K	Steve Park
Especialistas captura de movimiento de 2K	José Gutiérrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
Actores captura de movimiento de 2K	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamasu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raúl Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

Actores captura de movimiento

JAN JACKULIAK	Radim Brychta
ALAN NOVOTNÝ	Radim Koráb
ALEŠ BLAŽEJ	Roman Gemrot
DALIBOR ČADEK	Tereza Harčárová
EVA MAREŠOVÁ	Tereza Martinková
FRANTIŠEK HARČÁR Jr.	Václav Dvořák
JAKUB KADLEC	Veronika Gidová
JAN JAKUBEC	Vojtěch Blahuta
JAN SEDLÁČEK	Zdeněk Vykoukal

Actores captura de movimiento (continuación)

JANA NOVÁKOVÁ	Jarmila Matoušková
LEA ŠMAHELOVÁ	Karel Král
LENKA JANÍKOVÁ	Jitka Harčárová
MARTA PROKOPOVÁ	Michal Matěj

Apoyo externo

Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Michal Vala • Ján Adamus • Ján Germala • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas

Agradecimientos

Antonín Hildebrand • Company ABA • Élelmiszeripari és kereskedelmi RT • František Resl • Gabriela Jakabová • Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter • János Plaszkó • Jiří Koten • Jiří Světlinský • Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý • Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kula • Martin Plachý • Michaela Hercogová • Milan Malich • Pavel Andrászi • Pavel Čížek • Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák • Petr Olšanský • Radim Doleček • Róbert Winkler • Tomáš Jelínek • Tomáš Palát • Václav Samec

MUCHÍSIMAS GRACIAS A NUESTRAS FAMILIAS, PRINCIPALMENTE A NUESTRAS MUJERES O NOVIAS.

Un agradecimiento especial a los que realizaron las pruebas en Brno por sus valiosas aportaciones.

Niños nacidos durante el desarrollo

Amélie Kotenová • Andrej Sedlák • Barbora Bulínová • Dan y Petra Kislingerovi • David y Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovski • Jakub Fiala • Karolína Křivánková • Klára Blahová • Klára Osičková • Klára Světlinská • Kryštof, Šimon y Vít Kneblovi • Oldřich Borovička • Ondřej Smílek • Martin Král • Matěj Hřebíček • Nataniel e Izabela Mikšovi • Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobiáš y Magdalena Klimundovi • Vojtěch Šlápota • Zuzana Brzákova

En memoria de Vladimír Nečas

Distribuido por 2K Games

2K Games es una división de 2K, distribuidora de Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

Presidente	Christoph Hartmann
Director de operaciones	David Ismailer
Vicepresidente de desarrollo de producto	Greg Gobbi
Director de desarrollo de producto	John Chowanec
Directora de operaciones de desarrollo de producto	Kate Kellogg
Director de producción creativa	Jack Scalici
Productor sénior	Denby Grace
Productor	Alex Cox
Productor adjunto	Garrett Bittner
Analistas de juego	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Ayudantes de producción	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
Vicepresidente sénior de marketing	Sarah Anderson
Vicepresidente de marketing	Matt Gorman
Vicepresidente de marketing internacional	Matthias Wehner
Director de marketing	Tom Bass
Coordinadora sénior de producto	Kelly Miller
Director global de relaciones públicas	Markus Wilding
Coordinador sénior de RR.PP.	Charlie Sinhaseni
Coordinadora de RR.PP.	Jennie Sue
Ayudante de marketing y RR.PP. internacionales	Erica Denning
Coordinador global de eventos	Karl Unterholzner
Directora de arte, marketing	Lesley Zinn
Director web	Gabe Abarcá
Diseñador web	Seth Jones
Coordinadora de la comunidad	Elizabeth Tobey
Director de producción de marketing	Jackie Truong
Ayudante de producción de marketing	Ham Nguyen
Coordinador de producción de video	J. Mateo Baker

Editor de video	Kenny Crosbie
Editor de video júnior	Michael Howard
Especialista en capturas del juego	Doug Tyler
Director de tecnología	Jacob Hawley
Vicepresidente de desarrollo empresarial	Kris Severson
Vicepresidente de ventas y licencias	Steve Glickstein
Director de ventas estratégicas y licencias	Paul Crockett
Vicepresidente de asesoramiento	Peter Welch
Director de operaciones	Dorian Rehfield
Director de análisis y planificación	Phil Shpilberg
Especialista de operaciones y licencias	Xenia Mul
Coordinadora sénior de marketing de canales	Ilana Budanitsky
Director de medios del juego, promociones y asociaciones	Shelby Cox
Coordinador adjunto de marketing de socios	Dawn Burnell

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Vicepresidente de control de calidad	Alex Plachowski
Coordinadores de pruebas de control de calidad (proyectos)	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Coordinador de conformidad	Alexis Ladd
Jefe de pruebas	Stephen “Yoshi” Florida
Jefes de pruebas (equipo de apoyo)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Supervisores de control de calidad	Mike Gilmore • Steve Manners
Pruebas sénior	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Equipo de control de calidad	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Kriehoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad •

James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Coteria • Chen Kai •
Liang Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

2K INTERNATIONAL

Coordinador general	Neil Ralley
Coordinadora de marketing internacional	Lia Tsele
Coordinadora de producto internacional	Yvonne Dawson
Coordinadora de RR.PP. internacionales	Emily Britt
Ejecutivo de RR.PP. internacionales	Matt Roche
Directora de licencias	Claire Roberts
Coordinador de contenido web	Martin Moore
Ayudante de RR.PP. y marketing internacionales	Erica Denning
Equipo de diseño	James Crocker • Tom Baker
Equipo de RR.PP. y marketing territorial de 2K	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Seccombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Gwendoline Oliviero • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

Productor adjunto internacional	Iain Willows
Coordinadores de localización	Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Coordinador adjunto de localización	Arsenio Formoso
Equipos externos de localización	Around The Word • Coda Entertainment • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Herramientas y soporte de localización proporcionados por	XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Coordinador de control de calidad	Ghulam Khan
Supervisor de control de calidad	Sebastian Frank
Ingeniero de masterización	Wayne Boyce
Técnico jefe de control de calidad	Oscar Pereira
Técnicos de control de calidad	Andrew Webster • Kristian Guyte

Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal • Jose
Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO

Personal	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Asesores técnicos	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

REPARTO

(en orden de aparición)

Vito Scaletta	ROBERTO CUADRADO
Joe Barbaro	ÓSCAR CASTELLANOS
Poli de a pie	LUIS FERNANDO RÍOS
Cabo	ALFREDO MARTÍNEZ
Williams	J. A. SÁINZ DE LA MAZA
Mamma	MARILUZ PARRAS
Francesca	GEMA CARBALLEDO
Cobrador de deudas	GUILLERMO LÓPEZ
Señora de la limpieza	MARILUZ PARRAS
Vito Scaletta	ÁNGEL AMORÓS
Mike Bruski	JON CIRIANO
Derek Papalardo	CARLOS SALAMANCA
Steve	SALVADOR SERRANO
Henry Tomasino	HÉCTOR GARAY
Maria Agnello	ELENA RUÍZ DE VELASCO
O.P.A. Guardia OAP 1	JON CIRIANO
O.P.A. Guardia OAP 2	JAVIER MARTÍNEZ
Brian O'Neill	FRAN JIMÉNEZ
Luca Gurino	ANTONIO ABENÓJAR
Alberto Clemente	LUIS FERNANDO RÍOS
Harry	JUAN RUEDA
El gordo	JORGE TEIXEIRA
El Greco	JON CIRIANO
Detective	JUAN CARLOS LOZANO
Juez	MIGUEL ZÚNIGA
Carcelero 1	ALFREDO MARTÍNEZ
Carcelero 2	JON CIRIANO
Capitán Terrence Stone	LUIS FERNANDO RÍOS
Recluso enfadado	JAVIER MORENO
Leo Galante	IÑAKI ALONSO

Reperto (sigue)	Pepé	JAVIER GÁMIR
Violador de la ducha	JON CIRIANO	
Eddie Scarpa	JUAN CARLOS LOZANO	
Eric Riley	CHEMA CARRERO	
Marty	FERNANDO CABRERA	
Bones	GUILLERMO LÓPEZ	
Carlo Falcone	MIGUEL ZÚÑIGA	
Harvey Beans	FERNANDO CABRERA	
Tony Balls	ENRIQUE SUÁREZ	
Frank Vinci	CARLOS PIÑEIRO	
Leon	CHEMA CARRERO	
Mickey Desmond	M. A. MONTERO	
Bruno	ÁNGEL AMORÓS	
Sr. Wong	CARLOS SALAMANCA	
Tommy Angelo	ÁNGEL AMORÓS	
Estibador viejo	JUAN RUEDA	
Estibador joven	FRAN JIMÉNEZ	
Gánsteres	JAVIER MARTÍNEZ • JAVIER GÁMIR • CARLOS LÓPEZ BENEDÍ • RAMÓN REPÁRAZ • JORGE TEIXEIRA • GUILLERMO LÓPEZ • M.A. MONTERO • ENRIQUE SUÁREZ • FRAN JIMÉNEZ • ARTURO LÓPEZ • JAVIER MORENO	
Civiles	JORGE TEIXEIRA • JAVIER MARTÍNEZ • ALFREDO MARTÍNEZ • JESÚS BARREDA • ANA JIMÉNEZ • BELÉN RODRÍGUEZ • JON CIRIANO • FRAN JIMÉNEZ • FERNANDO CABRERA • LEOPOLDO BALLESTEROS • ALEX SAUDINÓS • ENRIQUE SUÁREZ • JAVIER GÁMIR • CHEMA CARRERO • IÑAKI ALONSO • RAMÓN REPÁRAZ • JAVIER MORENO • EMILIO GARCÍA • HÉCTOR GARAY • CARLOS SALAMANCA	
Policías	LUIS FERNANDO RÍOS • M.A. MONTERO	
DJ	DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY • JIM THORNTON	
Voces adicionales	CHUS GIL • SALOMÉ LARRUCEA • MIGUEL CAMPOS • ROSA VIVAS • EMILIO GALLARDO	

GUIONISTAS/TRADUCTORES

Guionista principal	Jack Scalici
Guión adicional	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Traductores	Jirina Kyas (checo) • Antonio Truglio (italiano)

ORQUESTA FILARMÓNICA DE PRAGA

Director y orquestador supervisor	Andy Brick
Productor de música orquestal	Petr Pycha
Editor de música orquestal	Reed Robins
Ingeniero de sonido orquestal	Jan Kotzman
Técnico de estudio orquestal	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Jefes de edición de diálogos, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Editores de diálogos, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Grabación original de diálogos, POP Sound	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Productores, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Producción de anuncios de radio, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Jefe de edición de diálogos, Fox Sound	Keith Fox
Supervisión musical	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
Los sellos	www.mafia2game.com/musiclabels/
Las editoriales	www.mafia2game.com/musicpublishers/

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Agradecimientos especiales a	Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • Equipo de SI de 2K • Jordan Katz • David Gershik • Equipo de ventas de Take-Two • Equipo de marketing de canales de Take-Two • Seth Krauss • Equipo legal de Take-Two • Cindi Buckwalter •
------------------------------	---

Agradecimientos especiales (sigue)

Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maisie •
Siobhan Boes • Access Communications • gNet •
KD&E • Big Solutions Group • Darkside Game Studio
• Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu • Laura
Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
& Image • Playboy

Utiliza Blink Video Technology. Copyright ©1997-2009 de RAD Game Tools, Inc. Facial animation software ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. y sus proveedores. Todos los derechos reservados. Utiliza FMOD Ex Sound System de Firelight Technologies. Este producto incluye Autodesk® Kynapse®, propiedad de Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk y "Autodesk® Kynapse®" son marcas registradas o comerciales de Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados. Porciones del presente ©2002-2008 de NVIDIA Corporation. Todos los derechos reservados. ©2010 Playboy. PLAYBOY, el logotipo del conejito y PLAYMATE son marcas de Playboy y 2K Games los usa con licencia.

NVIDIA

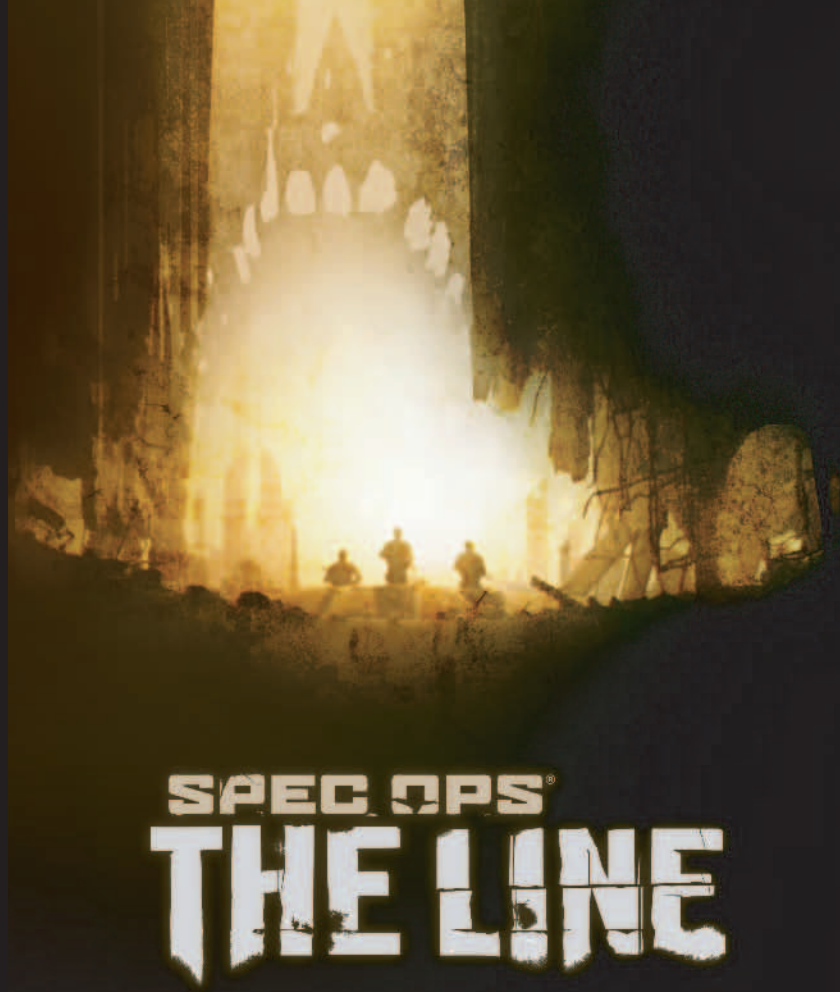
Apoyo al desarrollo

Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov • Konstantin
Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Apoyo empresarial

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

Si deseas una lista completa de los créditos de la música de Mafia II
e información sobre la banda sonora, visita:
www.mafia2game.com/musiccredits



MUY PRONTO | www.specopstheline.com



© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS y SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software y sus respectivos logotipos son marcas comerciales y/o registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.